

Примечание переводчика:

Ниже представлена полная версия глав 2-4. Сокращённая версия содержит только литературную часть и финальные цифры, потому что в этой так много цифр и промежуточных стадий, что в них можно потеряться, даже вчитываясь с внимательностью необходимой переводчику :D

Или просто потерять интерес к книге, которая вовсе не о цифрах и диалекте нёрдов. Она о Саме Ранте. О девушке, что отлично разбирается в правилах вселенной и выкручивает их в свою пользу.

Ну а тем, кто жить без цифр не может или хочет понять каждый аспект её способностей – прошу к прочтению.

.

Моя душа слишком тверда. Проклятье могло убить меня из чистой ненависти, но тогда оно погибнет вместе со мной.

Я вновь сжала воображаемые кулаки.

Нужно было только прожить до того момента, когда я стану сильнее. Пока пожранное этой тварью физическое тело не станет достаточно развитым. После этого моя плоть сама начнёт отторгать сформировавшую её проклятье, а я сбегу.

Проклятье попытается подавить меня, уничтожить сознание и волю, стереть из существования, чтобы завладеть душой. Оно будет нападать. А я – защищаться.

Нужно развивать душу. Закалять её, отнимать силу у проклятья, никогда не сдаваться.

Поддаться всего один раз – и я погибну.

Я вступила в игру, в которой нельзя проигрывать.

Мой взгляд прошёлся по шепчущим туманам и теням всюду вокруг, по деревьям, тающим, стоило только на них посмотреть.

Это... было что-то вроде воображаемого мира, формирующегося из моих собственных желаний. Если бы я позволила туману подобраться ко мне, то провалилась бы в сон и тогда проклятье могло бы наслать на меня любые ужасы, какие только возможно представить.

Но вместо этого я сама стану кошмаром для проклятья. Оппонентом, какого оно не ожидало встретить.

Нужно только не сдаваться. И не бояться.

Сила Десяти давала прочный каркас правил магии и развития души. Как отрёкшаяся от магии, я никогда не смогу напрямую взаимодействовать со сверхъестественными энергиями мира, в которых могла бы раствориться душа. Я для этого слишком тверда.

Но для таких как я тоже существовало множество путей развития. Нужно было только решить, на какой из них встать.

Использовать инструменты внутри реальности снов не получится, что довольно сурово. Я была мечницей и одной из лучших в игре. Но проклятье не даст мне меча. Не даст ничего, что не я. Единственное оружие здесь – моя душа.

— Сама Ранта, человек-ведьморожденная первого уровня, — заявила я в пустоту, пытаюсь представить окно создания персонажа.

Если этот мир – Сила Десяти, то каждый в нём мог присоединиться к системе.

Тёмный дым, из которого состояли мои руки, стал отчётливее. Это означало, что у меня получилось. Бонусы характеристик подействовали.

Местные очки опыта назывались кармой, но представляли из себя универсальный источник энергии. Мои стартовые очки ждали, когда их куда-нибудь назначат. Из правил исходило, что карма – это связь с Акашей, местом, связывающим с миром мёртвых и их знаниями. В месте, где всех впечатляли броски огненных шаров, меня по-настоящему впечатляло умение мгновенно изучать информацию и одалживать энергию прошлых поколений, развивая тело и душу без всяких тренировок.

Первым пунктом в списке были очки здоровья. Люди бросали восьмигранную кость и многие жили с тем, что им выпало, до самого конца. Довольно скорого, если выпала единичка. Ещё как человек я могла направить шесть очков на любые навыки, включая два всеклассовых. Ранги навыков зависели от уровня, так что на первом выбор не слишком порадовал своим объёмом.

Что ж, как искатель приключений, я подразумевалась лучшей из лучших, поэтому сразу получала восемь очков здоровья!

Но всё равно нужно будет натренировать тело, чтобы получить больше. Хорошие цифры в характеристике телосложения должны были помочь. Она отвечала даже за прочность души, поэтому могла помочь мне и в этом полусне, так что я сразу подняла характеристику до максимума – восемнадцати очков.

Помимо прочего, люди в качестве расового бонуса могли добавить два очка к любой характеристике, получить бонусную черту, и с каждым уровнем зарабатывали дополнительное очко навыков. Или могли отказаться от черты вместе с бонусными навыками, чтобы добавить ещё два очка к другой характеристике. Я отправила ещё два очка в телосложение, подняв его до двадцати. Как отрѣкшаяся я получала ещё одно очко телосложения. Итого двадцать одно. При норме в десять-одиннадцать очков – это практически сверхчеловеческая прочность тела и души.

Мои руки показались практически такими же реальными, как плоть. Я знала, что они нереальны, но ощущение осталось.

Как девушка, по правилам Силы Десяти, я должна была получить штраф в два очка к характеристике силы – если бы не была ведьморожденной. Зато отсутствие штрафа не мешало получить бонус в виде ещё двух свободных очков характеристик.

Ментальные характеристики, к сожалению, целиком ушли на защиту разума.

Восемнадцать очков ловкости, в неё я и отправила два бонусных очка за женский пол, итого двадцатка. Это сделает меня ловкой, гибкой, более скоординированной и грациозной, а ещё даст почти сверхчеловеческие рефлексy. При этом менее женственно я выглядеть не стану.

По моим рукам прошлись волны тепла. Я ощутила прилив лёгкости во всём теле. Это было приятно.

Сила... что ж, в неё я отправила всё, что осталось, но этого было мало. Придѣтся поднимать позже за счёт уровней и магических предметов.

Рельефные мускулы волной наполнили мои руки, сухожилия стали толще, чем у большинства обычных людей.

Что ж, две следующие характеристики отвечали за то, что происходило в голове. Интеллект и мудрость, также известные как логика и опытность.

Без всяких сомнений я обменяла бонусную черту и очки навыков на плюс два к интеллекту. Они были чертовски полезны, но только в том случае, если я выживу. Кроме того...

Я моргнула, ощутив словно... как если бы меня потянули за мозг. Туман в голове почти развеялся.

Обмен того определѣнно стоил. Даже если бы два дополнительных очка интеллекта и так не давали бы бонусное очко навыков с каждым уровнем, они наделяли меня знанием дополнительного стартового языка и добавляли дополнительное очко ко всем проверкам интеллекта. Кроме того, будет проще взять черты требующие интеллект.

Вот язык представлял проблему побольше. Человеческий, понятное дело, но как искатель приключений и за счёт интеллекта я могла изучить ещё пару...

Я прищурилась. Если понадобится, то другие языки я ещё изучу, а кто мог встретиться в мире снов?

Язык фей? Мир снов буквально принадлежал им. Разговаривать с нежитью тоже полезно, многие кошмары порождали бродящие духи. Сейчас я была ребёнком, а детям всё кажется громадным, поэтому не было бы ничего странного во встрече с великаном йотуном в мире снов. Демонический... пожалуй, нет.

Три языка внезапно наполнили мою голову, словно я всегда их знала, хотя язык сворачивался просто от представления того, как я буду произносить их слова. Хорошо ещё, мне не понадобился Акло, он, по слухам, буквально выворачивал мозги. Язык йотунов, с другой стороны, мне понравился. Тягучий и певучий, он насквозь пропах древностью и могуществом былого. Даже если эти великаны не встретятся мне во сне, я обязательно воспользуюсь рунами, которые пишутся как раз на нём.

В игре каждый из этих языков я тоже знала, но там они просто переводились на мой родной.

Я задумалась. Три дополнительных языка, а не два? Окно характеристик передо мной существовало только благодаря воображению и цифры в нём не отражали реальности, так что это означало, что мой интеллект на уровне шестнадцати-семнадцати очков. Что очень круто. Если дело было в переводе характеристик из прошлого мира в этот, то моё оригинальное тело могло похвастаться аж четырнадцатью-пятнадцатью очками интеллекта. Если считать, что каждые пять очков делают умнее вдвое, то ещё в прошлой жизни я была почти в два раза умнее среднего человека.

Мне почти ничего не удавалось вспомнить о прошлой жизни, но это открытие наполнило гордостью. Видимо не зря у меня было два высших образования, чем бы они ни были. И почему образование ассоциировалось с опухолью?..

Теперь остались только шесть очков навыков. Пока без бонуса от интеллекта, он будет со следующего уровня. Притом два я могла сделать всеклассовыми, тогда они не пострадают, какой бы класс я ни выбрала.

Выживание, скрытность, проницательность, медитация, концентрация, знание планов.

В голове распустились знания, мгновение спустя показавшиеся настолько базовыми, будто их должен был знать каждый ребёнок. Скорее всего, это перенеслись знания из прошлой жизни, подавленные системой, пока я их не открывала. Не слишком справедливо, но ладно.

Выживание – это умение найти еду и укрытие, или просто хороший вариант того, как выжить в любой ситуации.

Скрытность – понятное дело, умение двигаться и дышать так, чтобы тебя кошки в ночи не заметили. Её я сделала всеклассовой, потому что скрытность универсальна.

Проницательность – это использование всех чувств тела на пределе, чтобы никогда не терять бдительность и подмечать малейшие детали. Ещё один всеклассовый навык, потому что без неё никуда.

Медитация и концентрация требовались для изучения Ци и души, фактически они служили фундаментом единственного направления духовной силы доступного отрёкшимся.

Знание планов наделило меня базовой эрудицией в отношении измерений. Сейчас я в мире снов, неразрывно связанном с эфирным планом, поэтому любые крохи информации об этом месте были полезны. Понимание того, как влиять на другие планы, даже если отрёкшиеся никак не могли воздействовать на подобные магические места... ну ладно, это было бесполезно. А вот сопротивление подобным воздействиям – именно то, что надо.

В голове появилось пустое понимание того, что я – разумная душа в мире снов, а значит самое реальное, что здесь есть. Иными словами, я здесь «материальна», в то время как большинство других обитателей этого места существуют в форме силы воли.

Что ж, неплохо. Сила отрёкшихся именно в их прочной воле.

Потому как проклятье не даст мне умереть, скорее всего, мою душу не раз разорвут. Но пока тело живо, я буду формироваться снова. Хотя в идеале мне бы не хотелось, чтобы мою душу разрывали.

Впрочем, я задумалась. Нужно было ещё выбрать спасброски. Я выбрала волю и рефлексy. Защиту разума и ловкость в уклонении. От этого придётся отталкиваться в будущем.

Задумавшись ещё раз, я решила, что ничего не забыла. Человек первого уровня, отрёкшаяся ведьморожденная, готова!

Взгляд невольно упал на острые чёрные когти.

Следующим шагом был класс. То самое, что отличало гуманоидов от монстров. У большинства монстров были только расовые бонусы, в то время как люди переставали получать их уже на третьем уровне. Большинство их навыков напрямую зависели от тел, отчего не нуждались в тренировках и работали на уровне инстинктов. Можно дать огненному гиганту молот и он сколотит себе доспех, сам не осознавая, что делает.

Классовые уровни работали примерно также, но не требовали хороших генов. Хватало путей кармы, выточенных в Акаше давними предками разумных рас и открывающих бессчётные пути к совершенствованию, не требующие даже массивных объёмов кармы или сверхчеловеческой

генетики.

С точки зрения монстров классы были настоящим читерством. Монстры накапливали силу за счёт того, что становились больше, быстрее, и старше. А люди... просто учили всякое. Таких мелких говнюков как мы не должно быть так трудно убить, а всё же. Классы позволяли людям сравняться в силе с самыми страшными монстрами, с нашей точки зрения, получившими свою силу на серебряном блюде – если не думать о всех тех бесчисленных предках, благодаря которым они развились в таких могущественных существ.

Как бы там ни было, пришло время использовать классовые уровни.

По идее, они должны быть у меня. Теоретически, если память о прошлой жизни меня не подводит, то как неигровой персонаж я была экспертом.

Человека знающего всё и ничего в частности. От одного до шести очков здоровья, беспомощного в бою, зато с отличным сопротивлением ментальным атакам и восемью очками навыков за уровень – прямо как у плутов и разведчиков. Вообще, разведчики по сути и были экспертами получившими боевой статус. Если эксперту приходилось становиться искателем приключений, то они «тренировались» в разведчиков.

Я... то есть, это тело, пока не стало мной, не тренировалось. Почему-то я так много не могла вспомнить. У меня два брата и две сестры, но я даже их имён не могу назвать... или то, как звали меня, пока я не стала Самой Рантой. Словно это имя заклеило мою душу, перекрыв собой всё остальное. Помнится, я занималась каким-то делом, и меня хорошо обучили, но что именно я делала? Учила, может?

Вряд ли. У меня буквально не было ни одного навыка, что просто охренеть как странно. Я многое знала, не зная ничего.

Вероятно, при перерождении в ведьму я не должна была сохранить лишних знаний из прошлой жизни. А тем более стать Самой Рантой. Или быть сожранной ведьмой.

Как бы там ни было, у меня должны быть уровни как у эксперта. Не думаю, что я была так хороша в этой жизни, но третьего уровня точно заслуживала.

Что ж, мне же лучше, если все эти навыки не распределены. Третий уровень эксперта мог заметно помочь в самом начале пути.

Если он у меня был.

Ну, есть лишь один способ узнать.

Как эксперт третьего уровня я должна была получить двадцать четыре очка навыков, в

дополнение с модификатор плюс три от интеллекта – уже целых тридцать три.

Сейчас я не могла вспомнить даже самых тривиальных вещей, поэтому потратила двенадцать очков на базовые знания. Словно переключила рычаг прямо в мозгах.

Как если бы пространство в голове расширилось. Знания углубились, вместе с ними углубилось понимание... всего. Всё то, что я узнала в школе, вузе, во втором вузе, и на работе, словно бы исчезло, но теперь возвращалось. Притом, именно в тех направлениях, в которых я нуждалась прямо сейчас.

Я не могла вспомнить, что такое и как связана с мышами клавиатура, как вести бухгалтерский учёт – или зачем учитывать бухгалтеров, а ещё совершенно забыла, как ездить на велосипеде, но не была уверена, что в этом мире есть такой зверь. Все эти знания я тоже могла вернуть, вот только очки навыков сейчас слишком дорого стоили.

Что важнее, как эксперт третьего уровня я получила $3d6+15$ пропитки, или примерно двадцать четыре очка здоровья.

Пропитка... то самое, за что монстры ненавидели людей. Удары, что должны перемалывать кости таких крошечных существ как мы, не наносили нам никакого вреда. Потому что с каждым уровнем класса нас пропитывало всё больше фундаментальной магии защиты, работавшей как умная броня, подстраивающаяся под разные виды атак. Если в человека летела стрела, то пропитка замедляла её на подлёте. Если человек сам откуда-то падал, то она замедляла его падение достаточно, чтобы не погибнуть.

Притом происходило всё так быстро, что в большинстве случаев люди даже не замечали её работы, лишь потом осознавая, что остались живы там, где должны были умереть.

Правда, неигровые классы, в отличие от боевых, не давали максимальную прибавку пропитки. Откровенно говоря, вложившись в уровни эксперта я вообще никаких бонусов первого уровня не почувствовала. Что довольно странно. Теоретически, я могла не получить бонусы первого уровня только в том случае, если у меня уже был первый уровень в каком-то другом классе. Хм. Я не могла вспомнить из этой новой жизни ничего, говорившего бы о другом классе, но ладно. Время покажет.

Если я всё правильно посчитала, то оставалось ещё двадцать одно очко навыков.

Знание боевых искусств, понимание мотивов, знание математики, знание химии, знание инженерного дела, каллиграфия, плавание.

Знание боевых искусств было необходимо для развития Ци. Понимание мотивов поможет лучше читать людей. Плавание... я просто не могла представить жизнь без этого навыка. Не помню, чем я занималась в прошлой жизни, но велосипеды – наверное, какой-то вид динозавров – не были и в половину также важны для меня, как плавание. Остальное я взяла,

чтобы восстановить знания уже из этой жизни.

За каллиграфию в этой жизни стало немного стыдно за прошлую. Чувствуя, что теперь моё перо двигалось бы по бумаге как меч сквозь воду... и как в прошлой жизни я выводила буквы не лучше, чем палкой в грязи... да, это поможет. В том числе в навыке владения мечом и тонкости контроля рук.

До чего же странно было открывать знания, которые и так принадлежали мне. Они словно всегда были в голове, а я просто не там смотрела. Или не замечала того, что лежало прямо перед глазами.

Теперь любимый класс... помнится, в прошлой жизни я начала ближним боем, а позже переключилась в алхимика, хотя и не знаю... а, нет, знаю. Стоило выбрать класс, как я сразу вспомнила. На пути алхимика я получала черту на первом и на третьем уровне. А как отрёкшаяся – сразу по две черты!

Пусть, на первом уровне выбор не слишком велик, но каждая черта могла очень многое дать.

Будучи мечницей в прошлой жизни, я взяла талант к владению мечом и в этой. Плюс пять процентов к шансу попасть по врагу, плюс единичка урона, и дополнительное очко при любом броске с использованием меча, включая даже их определение и ковку. На десятом уровне плюс два. Обязательное условие, чтобы стать лордом меча.

Это даже не было выбором. Меч был продолжением меня, холодной сердцевиной души. Пока что мечи мне не светили, но клянусь Митаром, я мечница, и как только найду меч, они все об этом пожалеют!

Второй чертой я выбрала бесстрашие. Иммуитет к страху. Откровенно говоря, я не была уверена в том, что он так уж мне нужен. Я уже умерла однажды, а потом моя душа и тело были сожраны проклятием. Но когда открыла глаза и вновь увидела тянущиеся тени вокруг, то поняла, что они больше не вызывают во мне ничего, кроме лёгкого интереса. Весь простор мира снов пошёл лёгкой дымкой, нити страха и отчаяния испарялись на глазах.

Жизнь без страха. Пока такое и представить было трудно. Но я не боялась представлять. Ха.

А вот черты третьего уровня я решила пока не брать. Стоило придержать их до первого уровня боевого класса и там взять что-нибудь подходящее.

Ближний бой первого уровня – класс, выбранный мной отсюда и на всю жизнь – можно было развить в лучника, разведчика, монаха, барда, механика, и алхимика. А неигровой класс эксперта в аристократа или волшебника, если бы я того захотела.

В любом случае я получала мастерство ношения доспехов, но здесь мне их было не достать, а

если не выжить сейчас, то в будущем они всё равно не понадобятся. Поэтому я отказалась от него в пользу дополнительного очка на уклонение, экспертизы как бонусной черты, и плюс одно очко класса доспеха – словом, защиты – при ношении лёгкой брони или простой одежды.

Неожиданно я ощутила желание встать в более подвижную стойку и бдительно изучить окрестности на предмет угрозы. Знания о предсказании траекторий и векторов атак, знания движений и способов избежать тяжёлых травм поступили следом. Видимо так выглядели безумные девятнадцать очков защиты при голом теле.

Мастерство владения ближним и метательным оружием я, конечно же, оставила. С ним будет проще использовать любое холодное оружие, какое получится найти, начиная с мечей и заканчивая топорами, молотами, копьями, и всякой метательной фигнёй. Только не слишком эксцентричной, хрен я смогу нормально кинуть чакрам или бумеранг. А вот из арбалета или короткого лука пострелять получится – вряд ли в цель, но получится.

Заодно я взяла улучшенный бой без оружия, «стиль росوماхи». Или «бей, чем получится». С когтями ведьмы Аннис это была отличная комбинация.

Основным оружием, как и в игре, я бы хотела выбрать меч и щит. Но если что-нибудь напоминающее меч мне ещё может попасться, то до нормального щита придётся попотеть, поэтому я пока выбрала технику, при которой меч удерживался обеими руками. Щит можно было добрать позже.

В качестве основного спасброска, конечно же, бросок на телосложение. Это мне будет нужно как отрёкшейся, особенно в тот момент, когда проклятье поймёт, что ему меня не сожрать и попытается вместо этого убить.

В качестве основного преимущества класса я взяла плюс два к защите против захватов и подножек, а в качестве бонуса отрёкшемуся ещё очко здоровья и навыков.

Теперь оставались очки навыков ближнего боя. Я получала по четыре с каждым уровнем и постепенно развивала решимость, с дополнительным интеллектом бонус рос, как и со статусом отрёкшегося. Так что первый уровень принёс ещё восемь очков навыков.

Что ж, два на лечение, два в кузнечное дело, два в прыжок, и два в ковку оружия.

Ещё одна черта позволяла мне отправить по одному очку в самую слабую физическую и ментальную характеристики, в моём случае к силе и харизме – отчего тело вздрогнуло вновь, как если бы в разуме вспыхнул огонь.

Класс ближнего боя давал $d6+4$ пропитки, как искатель приключений я получала максимум на первом уровне, итого десять. В дополнение к пропитке эксперта – примерно тридцать четыре очка.

Также я получала дополнительное очко урона в ближнем бою. И ноль в дальнем. Лучникам и прочим приходилось ждать до третьего.

Техники... с этим немного труднее. Нужно было выбрать одно оружие и постоянно развиваться вместе с ним, постепенно наращивая бонусы. Гораздо стабильнее, но и слабее, чем резкий выброс энергии Ци. В комбинации получалось идеально.

Классы ближнего боя изучали одну боевую технику и одну технику тренировок каждый уровень. Как отрѣкшаяся, я получала дополнительную черту за каждую – потому как они считались чертами.

В этом и заключалась вся соль создания персонажа ближнего боя. В отличие от большинства других решений, здесь любая ошибка оставалась с тобой до конца.

... Я выбрала бой без оружия. Плюс один к шансу попадания и плюс два урона в бою без оружия с первого уровня. А в качестве тренировки прокачала прочность. Её нужно было развивать как можно скорее, потому что так становилась прочнее моя душа. На первом уровне даже души отрѣкшихся были хрупкими как стекло.

В качестве дополнительной черты я выбрала дополнительное здоровье – опять же, ради прочности самого фундамента своей жизни. Итого получалось восемнадцать очков здоровья. Кроме того, так открывалось дерево развития прочности.

Карма ещё оставалась, поэтому я потратила её на второй уровень прочности и теперь при удачном сбросе проклятье ударит по пропитке, а не по душе. К тому же, это повысило телосложение и очки здоровья ещё на единицу, то есть до двадцати трёх и девятнадцати соответственно, а пропитку на целых десять, примерно до сорока четырёх!

Для персонажа первого уровня я была просто охренительно прочна!

А ведь это ещё не конец. Обычно можно было поднять не больше одного уровня в день, сколько бы кармы не оставалось. Но когда ведьма сожрала меня, то всё сбросилось и теперь я была на этапе создания персонажа. А во время создания уровень ограничен только доступной кармой.

Душа словно стала плотнее, как если бы по нутру разлилось распирающее тепло, когда уровень класса ближнего боя повысился до второго. Я вдохнула то, что здесь отвечало за воздух, чувствуя дрожь каждой клеткой тела, принимающей расширяющуюся духовную основу.

С новым уровнем я получила ещё больше пропитки, подняв её до пятидесяти одного очка, и лучше осознала владение боевым стилем, выбранным на первом уровне.

Кроме того, на втором уровне появлялась особая черта – решительность, тоже разделяющаяся на несколько ветвей. В неё входила смелость, дающая плюс одно очко при бросках против

страха – что было не слишком полезно с бесстрашием, но могло пригодиться при настоящему мощных заклинаниях страха. И Опытность, дающая дополнительное очко навыков при каждом повышении уровня. Своё я потратила на Запугивание, неожиданно осознав, как много слабостей было в людях, окружавших меня в прошлой жизни, и как легко было бы ими воспользоваться. Если бы не бесстрашие, такое хищническое ощущение могло бы меня напугать.

Ещё за повышение уровня я получила десять очков навыков.

Одно я потратила на опытность, чтобы добавить в список основного оружия щит.

Вдохновлённость позволяла использовать боевые черты чаще, уже сейчас я могла использовать целых четыре за день. В будущем будет ещё больше.

Универсальность позволяла свободно менять основные черты раз в день, тоже очень полезная вещь.

Энергичность – эффект лечения для воинов, конвертировал смертельный урон во временный, равный уровню класса ближнего боя плюс броску телосложения, иными словами до тринадцати урона я могла пережить, даже если останется единичка здоровья. А такое с моим телосложением восстанавливалось за пару часов. Впрочем, мне было важнее то, что эта черта быстро останавливала кровотечения и увеличивала сопротивление всяким эффектам.

Чем дольше я буду оставаться в сознании, тем больше у меня будет шансов убить врага и выжить самой.

Бонусную боевую черту, полученную за статус отрёкшейся, я использовала для прокачки хватки. Как бы я ни была хороша в ближнем бою, умение выхватить щит или оружие – а то и просто придушить врага – могло помочь во многих ситуациях.

Смертоносная точность. Обычно шанс попадания зависел от характеристики силы – которая у меня была прокачена хуже всех физических характеристик. А с этой чертой можно было переключиться на ловкость. Урона всё равно будет меньше и я бы предпочла «сильные атаки», работающие с большинством видов оружия, но рано или поздно мне бы хотелось взять классы лучника, так что пойдёт и так.

Глубины решительности давали ещё два использования энергичности и вдохновлённости в день. Я почувствовала, как душа вновь расширилась, наполняясь энергией.

Кроме всего прочего, второй уровень боевого класса должен был сделать его основным, раз неигровой у меня был всего лишь третьего, и дать мне ещё одну черту. Вот только не дал. Чёрт знает, что творилось с моим неигровым классом.

Я решила взять образованность, ещё два очка к любым проверкам знаний могли помочь выйти на истину – я ощутила, как ясность вновь проходит по мыслям, которые и так казались предельно ясными. Кроме того, мой разум пополнился огромным объёмом тривиальных и не очень вещей. Образованность не давала новых знаний, конечно, но она позволяла иначе работать с тем, что я знала и так. Иначе воспринимать информацию. Я специально брала универсальные по природе знания, в отличие от истории, местных мифов, и знати, полностью зависимых от территории и становящихся бесполезными, стоило только выйти за пределы региона.

Я не собиралась оставаться в маленьком городке только потому, что в нём родилась. Меня ждал большой мир.

Так что я обыграла уровни класса эксперта как подготовку к будущему приключению. Конечно, можно было попытаться отправить все заработанные перед смертью очки на боевые умения, но это перечило бы моей прошлой жизни. Возможно, я бы их просто потеряла.

Поэтому... пусть прошлая я была книжным червём, но только потому, что ждала этого момента!

... Наверное. Я до сих пор ни хрена не помнила о себе лично. Но пусть будет так.

Ну что ж, вроде бы, я была готова?

Передо мной клубился туман. Возможно, он отражал мои представления о том, что ждало впереди. Проклятье атакует, если я попытаюсь пройти через него. Вырваться из мира снов.

На это я и надеялась.

На всякий случай я переставила время обновления – когда сбрасывались все магические эффекты и навыки – на полночь. Большинство людей обновлялись с рассветом, но мне оно могло потребоваться раньше. Ритуал Серебряной Королевы как раз проводился в полночь, так что будет лучше, если все мои способности перезарядятся к тому моменту.

Нужно было сразу выбрать четыре боевые черты на этот день.

В качестве одной я выбрала универсальный безоружный удар. Моя душа стала достаточно прочна, чтобы формировать Ци, поэтому я могла атаковать любой частью тела. Локтем рубить врагов на части, лбом оставлять в них дыры размером с мяч. Всё моё тело – оружие.

Пробитие давало всего два очка дополнительного урона, но это, блин, два очка урона по любому врагу, какая бы броня его не защищала. Ну, не считая самых прочных видов.

Уклонение для ещё пяти процентов шанса уклониться могло помочь в любой ситуации.

Улучшенная инициатива тоже всегда полезна, ведь нет атаки важнее, чем самая первая. Кроме того, она повышала бдительность против засад и скрытных нападений.

Что ж, вполне себе базовые черты. Можно было поискать что-нибудь получше. Но я и так потратила много времени.

Глубоко вдохнув, я шагнула в туман.

<http://tl.rulate.ru/book/76887/3356386>